PlayStation

PAL

TOMBI!™

WhoopeeCamp™

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation®

Memory Card Carte Mémoire Memory Card Memory Card Geheugenkaart

PlayStation

The essential accessory - the Memory Card from Sony. Store your inventory, save your position. Easy, accurate and no batteries required.

L'accessoire indispensable : la Carte Mémoire de Sony. Stocke ton inventaire, enregistre ta position. Facile à utiliser, précise et fonctionne sans pile.

Cherche les autres jeux affichant l'icône suivante :

Das entscheidende Zubehör - die Memory Card von Sony. Speichere Dein Inventar und Deine Spiel-Position. Einfach, präzise und ohne Batterien.

Achte auch auf weitere Spiele mit dem folgenden Symbol:

L'accessorio essenziale: la Memory Card della Sony. Memorizza il tuo inventario, salva la tua posizione. Facile da usare, affidabile e non richiede batterie.

Cerca altri giochi con questa icona:

Eigenlijk onontbeerlijk - de geheugenkaart van Sony. Houd bij wat je in de inventaris hebt zitten en sla op hoever je in het spel bent gekomen. Makkelijk, altijd correct; en dat zonder batterijen.

Kijk uit naar andere spelen met het onderstaande symbool:

Memory Card

PlayStation MEMORY CARD

www.playstation-europe.com

SCES-01330

7117197341

Prologo

C'è un continente al centro dell'oceano che per qualche strano motivo non appare su nessuna carta. È composto a nord da città portuali e a sud da isole. La sua popolazione ha vissuto in pace per molto tempo, fino a quando, un giorno, non arrivarono sette maiali cattivi che trasformarono quel pacifico mondo con i loro potenti poteri magici. Da allora i fiori sono appassiti e gli uccelli scomparsi dai cieli. E sostituiti da strane piante e strani animali, mai visti prima. E poi arrivarono i subalterni dei maiali cattivi (i maiali Koma) che cominciarono a fare brutti scherzi che terrorizzarono la popolazione.

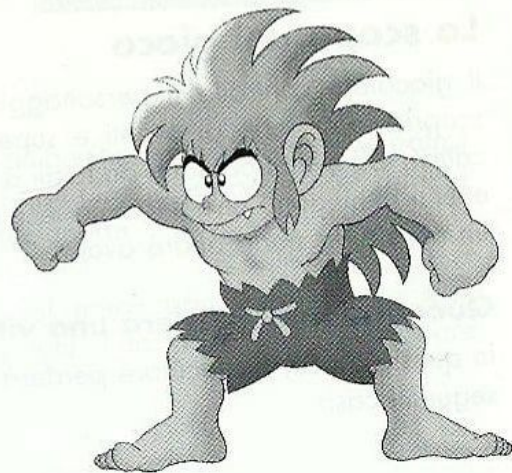
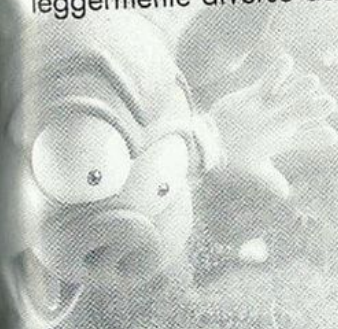
Tombi è un ragazzo in gamba cresciuto nella terra dei maiali cattivi. Non è un eroe, e non vuole neanche sconfiggere i maiali. Fin da piccolo è stato allevato in completa libertà. Dalla morte di suo nonno in poi, ha continuato a fare sempre le stesse cose, correre per la Madre Terra e giocare, oltre a proteggere la tomba del nonno. Un giorno, un maiale Koma gli rubò un braccialetto, un ricordo di suo nonno. Inseguendo il maiale Koma, Tombi si ritrova nel continente sconosciuto.

'Devo andarlo a riprendere!' Tombi parte all'avventura. Dato che è cresciuto ed è stato allevato nella Natura, non sa niente sui centri abitati. Ma Tombi nelle varie avventure acquisterà esperienza ed abilità e diventerà grande.

Questo è l'inizio dell'avventura di un ragazzo molto particolare...

ALLESTIMENTO

Configura la PlayStation seguendo le istruzioni del manuale. Inserisci il CD di TOMBI™ e chiudi il coperchio del vano disco. Accendi la PlayStation posizionando il tasto di accensione su ON. **Non inserire o rimuovere le periferiche o la memory card dopo aver acceso il tasto di accensione.** Nel corso del gioco non potrai cancellare i giochi salvati sulla memory card, quindi prima di cominciare a giocare accertati di disporre di abbastanza blocchi liberi di memoria.

AVVERTENZA: tutte le schermate inserite in questo manuale sono state estratte dalla versione inglese del gioco. Alcune di queste schermate potrebbero essere leggermente diverse da quelle che appariranno sullo schermo.

Cominciamo l'avventura!

Chi sono i maiali cattivi?

Nessuno sa esattamente quando arrivarono esattamente nel continente e trasformarono tutto utilizzando i loro poteri magici. Sono i maiali cattivi. Si dice che in questo mondo ci siano sette maiali cattivi. Non è facile opporsi ai loro poteri. Si dice anche che da qualche parte ci siano dei 'sacchi-prigione'. Questi sacchi sono essenziali per imprigionare i maiali cattivi e lo sanno anche loro! Per impedire che vengano trovati, hanno fatto un potente incantesimo nelle zone in cui è più facile che sia nascosto un sacco. Di conseguenza, l'ambiente circostante è cambiato.

Si dice che questi maiali cattivi abbiano un metodo particolare di attacco. Contiamo su di te, Tombi. Imprigiona i maiali cattivi per riportare questo mondo alle bellezze naturali di un tempo. Tu sei il solo che possa farlo.

Lo scopo del gioco

Il giocatore controlla il personaggio, Tombi, per muoversi per il mondo e scoprire una serie di eventi e superarli. Inoltre, deve trovare i sette maiali cattivi. Gli eventi passano da facili a difficili e ce ne sono di diversi tipi. Alcuni eventi richiedono un intervento tecnico, riflessione e ragionamento. Superato un evento, la storia andrà avanti.

Quando Tombi perderà una vita

In questo gioco, il giocatore perderà una vita se si verifica uno dei seguenti casi:

Quando il vigore arriva a 0.

Quando il vigore (la forza fisica) arriva a 0, perderai una vita.

Quando cadi.

Indipendentemente dal vigore, perderai una vita cadendo in alcune sezioni speciali nelle quali, in fondo allo schermo, non c'è niente. Controlla in fondo allo schermo premendo il tasto direzionale GIÙ.

Come funziona il vigore

Il vigore del giocatore viene visualizzato nell'angolo in alto a sinistra dello schermo di gioco. Ci sono degli oggetti che ripristinano il vigore, per esempio la frutta. All'inizio il livello massimo del vigore è quattro, anche se si dice che da qualche parte ci siano degli oggetti che aumentano il numero massimo del vigore.

AVVIO

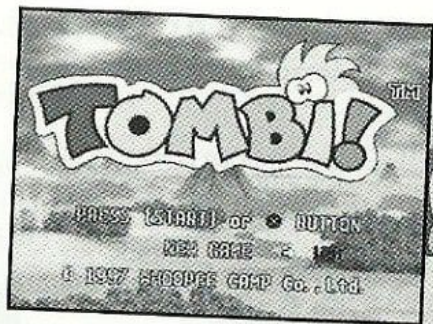
Dopo aver acceso la PlayStation arriverai sulla schermata Lingua dove potrai scegliere la lingua dei testi del gioco. Usa i tasti direzionali per evidenziare la tua lingua, quindi premi il tasto ⊗ per selezionarla.

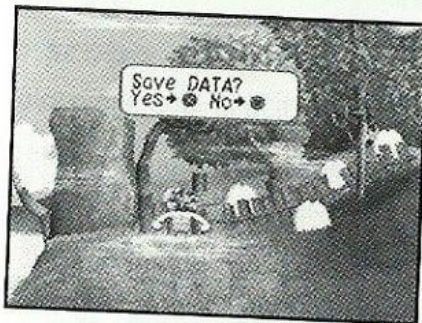
Dopo la sequenza introduttiva arriverai sul menu principale. Usa i tasti direzionali per scorrere le tre scelte e premi il tasto ⊗ per selezionare un'opzione.

MENU PRINCIPALE

NUOVO

CARICA GIOCO

OPZIONI

MEMORY CARD - SALVA & CARICA

Se hai una scheda di memoria inserita in uno degli ingressi memory card, potrai salvare il gioco e ricaricare i livelli in un secondo momento. Non inserire o rimuovere le memory card con il tasto di accensione acceso. Prima di cominciare a giocare, accertati di avere abbastanza blocchi di memoria sulla memory card.

Salvare i dati del gioco

Nel corso del gioco, leggi tutti i cartelli utilizzando il tasto direzionale SU e il tasto ▢. Se è un cartello del nome di una sezione, verrà visualizzato il messaggio SALVA DATI?. Premi il tasto ⊗ per salvare e il tasto ◎ per annullare.

Sulla schermata Salva, come prima cosa, seleziona l'ingresso della memory card ed il blocco da salvare. Verrai informato qualora non fosse stata inserita nessuna memory card o se non ci fosse neanche un blocco su cui salvare. Durante il salvataggio, seleziona BLOCCO NUOVO. ***Attenzione:*** Sovrascrivendo su dei dati già salvati, i dati originariamente salvati verranno definitivamente cancellati.

Dopo aver selezionato SALVA, ti verrà chiesta la conferma finale. Seleziona SÌ, quindi premi il tasto ⊗ per salvare i dati. Per ritornare sulla schermata precedente premi il tasto ◎.

Caricare un GIOCO SALVATO

Sulla schermata del titolo, seleziona CARICA GIOCO.

Seleziona i dati salvati che vuoi caricare utilizzando i tasti direzionali. Premi il tasto ⊗ per eseguire. Ti verrà chiesto di confermare. Seleziona SÌ, quindi premi di nuovo il tasto ⊗ per caricare i dati salvati. Per tornare sulla schermata precedente premi il tasto ◎.

OPZIONI

Da qui puoi personalizzare il gioco a tuo piacimento.

MESSAGGIO Imposta il display della casella del messaggio su VELOCE, AUTO o LENTO.

SUONO Seleziona STEREO o MONO a seconda della tua TV.

VIBRAZIONE Se stai utilizzando un Controller Analogico (DUAL SHOCK), verrà visualizzata questa opzione che ti consentirà di regolare la vibrazione su ON o OFF.

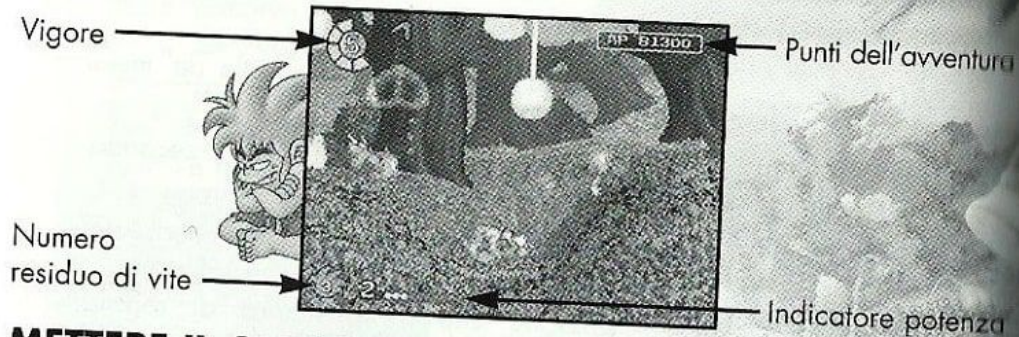
ADATTA SCHERMO Usa questa funzione per centrare lo schermo di gioco (vedi sotto).

CONFIGURA MENU Premi il tasto ⊗ per scorrere le diverse configurazioni disponibili dei tasti, quindi premi il tasto ◎ quando avrai trovato la configurazione che vuoi.

ADATTARE LO SCHERMO DI GIOCO

Potresti notare che lo schermo di gioco non è centrato bene sulla tua TV, soprattutto nel caso tu stia utilizzando una TV con schermo piccolo o un cavo Euro AV. Per risolvere il problema, seleziona l'opzione ADATTA SCHERMO dal menu delle opzioni. Usa i tasti direzionali per centrare lo schermo, quindi premi il tasto ⊗ per impostare lo schermo o il tasto ◎ per uscire e tornare sul menu OPZIONI.

COME SI GIOCA

Devi trovare i 7 maiali cattivi che si stanno nascondendo da TOMBI, superando i vari ostacoli che troverai lungo il cammino. Ma, per trovare i maiali, durante il tuo viaggio dovrai portare a termine alcuni compiti. Andrai avanti nel gioco scoprendo e portando a termine i compiti. Spesso i compiti sono nascosti nei luoghi più impensati.

METTERE IL GIOCO IN PAUSA

Nel corso del gioco, potrai mettere in pausa premendo il tasto AVVIO. In questo modo apparirà il MENU PAUSA.

PAUSA Ritornare al gioco.
ESCI GIOCO Ritornare sulla videata di testa.
CARICA GIOCO Andare sulla videata CARICA.

Premi il tasto ◎ per tornare sulla schermata precedente o esci dalla modalità pausa.

INDICATORE DI ENERGIA

All'inizio del gioco il giocatore disporrà di una certa quantità di energia, l'indicatore di energia nell'angolo in alto a sinistra della schermata visualizza la quantità di energia residua del giocatore nel corso del gioco. Se il giocatore subisce dei danni nel corso del gioco l'indicatore di energia si svuota e quando l'energia arriva a zero, perderai una vita. Ma, raccogliendo un oggetto riparatore, la tua energia verrà reintegrata. Perderai una vita anche quando cadrai in una delle aree SFORTUNATE.

UTILIZZO DEL CONTROLLER

A: Durante l'azione **T:** Nelle città (visuale isometrica) **M:** Sottomenu

Tasti direzionali

A: Muove il giocatore (tasti direzionali SINISTRA/DESTRA)
Voltare il giocatore in avanti (verso il giocatore) o indietro (sullo sfondo della schermata) (tasti direzionali SU/GIÙ). Mentre tieni premuti i tasti L1 e R1, sposta la visuale in alto o in basso con (tasti direzionali SU/GIÙ).
T: Sposta il giocatore (8 direzioni).
M: Sposta la posizione del cursore.

Comandi diversi e schermate diverse

In questo gioco ci sono delle schermate Azione e delle schermate Città (isometriche). Il metodo di comando varia a seconda della schermata.

Tasto AVVIO

A: Visualizza la schermata PAUSA ESCI GIOCO CARICA GIOCO
T: Come sopra.
M: Esegui

Tasto SELEZIONE

A: Mette il gioco in pausa e mostra il sottomenu
T: Come sopra.
M: Annulla

Tasto L1 Tasto R1

A: Usalo con i tasti direzionali per spostare la visuale della schermata di gioco in alto e in basso.
T: Non utilizzato
M: Schermata eventi, cambia pagina (premi il tasto L1 per andare sulla pagina precedente ed il tasto R1 per andare sulla pagina successiva)

Tasto △

Mostra la SCHERMATA OGGETTI

Tasto ◎

A: Usa l'arma
T: Non utilizzato.
M: Annulla.

Tasto ⊗

A: Saltare. Dopo aver letto una finestra di dialogo, l'utente potrà uscire dalla finestra con questo tasto.
T: Leggere messaggi, premilo di nuovo per uscire dalle finestre dei messaggi.
M: Eseguire.

Tasto ▢

A: Usalo per le mosse speciali che hai imparato, Parla con le persone e Leggi i cartelli.
T: Premendo questo tasto aumenterai la velocità se ti stai muovendo, Parla con le persone e Leggi i cartelli.
M: Non utilizzato.

Importante: Se cambi la configurazione del Controller, ricorda che puoi uscire dal parlato con il tasto 'Salta' e uscire dall'informazione del 'Cartello' con il tasto 'Speciale'.

COME UTILIZZARE UN CONTROLLER ANALOGICO (DUAL SHOCK™)

I comandi del Controller sono gli stessi del Controller Analogico (DUAL SHOCK). Tuttavia il Controller Analogico (DUAL SHOCK) prevede anche l'effetto vibrazione in multifrequenza Dual Shock, grazie al quale puoi veramente SENTIRE l'azione sullo schermo tra le tue mani. Puoi disattivare la funzione Dual Shock dal menu OPZIONI evidenziando VIBRAZIONE e spostandola da ON a OFF. Per usare lo Stick sinistro del Controller Analogico (DUAL SHOCK) al posto dei tasti direzionali per muovere Tombi, basta posizionare l'interruttore della modalità Analogica su ROSSO prima di cominciare a giocare.

LE AZIONI E LE CARATTERISTICHE DI TOMBI

Comandi delle azioni

1 Attaccare con le armi — Attacca utilizzando i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA + tasto ◎. Inoltre, tieni premuto il tasto ◎ per immagazzinare l'energia per attaccare. Quando lo spostamento dell'arma sarà ampio, rilascia il tasto per sferzare un colpo possente.

2 Saltare
Attaccare con i morsi — Dopo aver utilizzato il tasto ⊗ per saltare, Tombi morderà automaticamente un nemico se ci atterrerà sopra.

3 Mordere e lanciare — Mentre stai mordendo, premi il tasto ⊗ per saltare tenendo bloccato il nemico. A questo punto potrai lanciare il nemico utilizzando il tasto ⊗ o il tasto ◎.

4	**Penzolare**	Salta e penzola dall'estremità dei muri o dei rami degli alberi a cui Tombi riesce ad arrivare. Quando si tratta di muri, premi il tasto direzionale SU o il tasto ⊗ per arrampicarti e salire sul muro.
5	**Mentre stai penzolando, dondolare dai rami**	Quando stai penzolando dal ramo di un albero, tieni premuto il tasto direzionale nella direzione in cui sei rivolto per accelerare e comincia a dondolare dai rami. Tieni premuto il tasto direzionale opposto per qualche secondo per decelerare e cambiare direzione.
6	**Dalla posizione per dondolare dai rami, salta**	Premi i tasti direzionali e il tasto ⊗ per dondolare e saltare nella direzione premuta. La distanza del salto varia a seconda della velocità della rotazione.
7	**Quando sei attaccato ad un muro, sali o scendi il muro**	Quando sei attaccato ad un muro, puoi salire o scendere il muro utilizzando i tasti direzionali SU/GIÙ.
8	**Abbraccia le colonne o i tronchi degli alberi**	Puoi afferrare le colonne ed i tronchi degli alberi saltando. A questo punto, puoi attaccare utilizzando il tasto ◎.

Altro... Ci sono molte azioni nascoste ed azioni che possono essere imparate negli eventi. Imparale lungo il cammino!

Primo piano e sfondo della schermata

Sulle schermate delle azioni di TOMBI™ ci sono dei luoghi situati sullo sfondo dello schermo. In alcuni casi Tombi può muoversi nello sfondo e verso il primo piano.

1 Spostarsi dal primo piano allo sfondo..........................
Salto nello sfondo
Nei posti in cui, verso lo sfondo dello schermo, c'è un muro o qualcos'altro a cui ci si possa attaccare, premi il tasto direzionale SU e quindi il tasto ⊗ per saltare verso il muro nello sfondo. In questo modo andrai nello sfondo della schermata.

2. Spostarsi dallo sfondo in primo piano..........................
Salto in primo piano
Viceversa, se sei nello sfondo della schermata, puoi saltare in primo piano premendo il tasto direzionale GIÙ e quindi il tasto ⊗. In questo modo tornerai in primo piano.

CAMBIA LA VISUALE DELLO SCHERMO

Puoi cambiare l'angolazione della visuale dello schermo nel corso del gioco in vari luoghi (solo nell'azione).

1 Cambia l'angolazione verticalmente
Quando ti trovi in una schermata azione, premi i tasti direzionali SU/GIÙ mentre tieni premuto il tasto L1 o il tasto R1, per cambiare l'angolazione dello schermo verticalmente.

2 Guarda le aree in alto ed in basso
Tieni premuto il tasto L1/R1 mentre continui a premere i tasti direzionali in SU/GIÙ per scorrere tutta la schermata e controllare la situazione in alto ed in basso alla schermata.

SPIEGAZIONE DELLA SCHERMATA OGGETTI

La schermata oggetti viene visualizzata premendo il tasto △, o selezionando Oggetti dal menu di gioco (premi il tasto SELEZIONE).

1 **Prima seleziona quello che vuoi fare sul menu.**
2 **Quindi sposta il cursore sul nome dell'oggetto ed esegui.**

Ecco la lista degli oggetti:

Oggetti di uso comune (lettere nere)	Possono essere utilizzati per reagire a determinate situazioni.
Oggetti degli eventi (lettere blu)	Possono essere utilizzate solamente in alcuni eventi.
Oggetti permanenti (lettere rosse)	Oggetti come le chiavi. Quando li prenderai, quell'oggetto entrerà sempre a far parte del tuo equipaggiamento.
Oggetti dell'equipaggiamento (lettere verdi)	Equipaggiamento speciale. Se metterai nel tuo equipaggiamento questi oggetti potrai fare più cose.
Oggetti armi (lettere verdi)	Selezionando USA, l'oggetto entrerà a far parte del tuo equipaggiamento.

Sull'oggetto preso verrà mostrata la lettera E.
S Generalmente può essere preso solo un oggetto arma per volta.

Usa l'oggetto. Ci sono degli oggetti che non si consumano utilizzandoli. Prendi gli oggetti che possono diventare parte dell'equipaggiamento.

In alcuni eventi, potrai selezionarlo per visualizzare una spiegazione dell'oggetto. Potrai sempre ricontrollare gli oggetti che sono già stati spiegati.

Ordina gli oggetti in base al tipo. Premi più volte per cambiare l'ordine.

CARATTERISTICHE DELLE ARMI

Tombi inizia con un'arma SFOLLAGENTE. In questa avventura appariranno molte armi.

PRENDERE LE ARMI

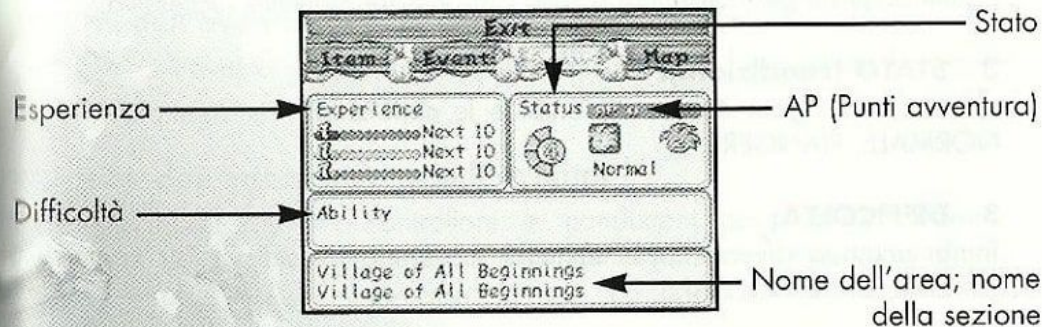
Un'arma quando viene presa può entrare a far parte dell'equipaggiamento selezionando USA OGGETTO in fondo alla schermata oggetti (consulta la sezione SCHERMATA OGGETTI)

SFOLLAGENTE	Un'arma standard che Tombi possiede fin dall'inizio del gioco. Non puoi sconfiggere un maiale Koma solo con questa.
ACCHIAPPA	Sparandolo per terra o ai soffitti, forerà la superficie. Tombi può muoversi rimanendoci attaccato.
BOOMERANG DI LEGNO	Tombi può lanciarne solo uno per volta. Trapassa il nemico e ritorna indietro nelle sue mani.
BOOMERANG DI PIETRA	Tombi può lanciarne due per volta. La distanza che può coprire e l'intensità dell'attacco sono superiori al boomerang di legno!

LISTA DEGLI OGGETTI

Ci sono molte altre armi misteriose che Tombi non conosce neanche. Vediamo quante riuscirai a trovarne.

Nome oggetto	Tipo	Descrizione
ALI DELLA CARITÄ	Normale	Vai immediatamente nei posti che hai già visitato.
Sfollagente	Arma	L'arma che Tombi possiede all'inizio.
FUNGO GUARITORE	Normale	Cura tutte le crisi di riso o di pianto.
Acchiappa	Arma	Ti consente di dondolare da una superficie.
SACCHETTO PRANZO	Normale	Ripristina un po' del tuo vigore.
Boomerang di legno	Arma	Trapassa i nemici e ti ritorna in mano.
CAMPANA CENTENARIA	Normale	Ti riporta in qualsiasi momento dal vecchio centenario.
Boomerang di pietra	Arma	Un boomerang di pietra che Tombi può lanciare a due a due.
CHIAVE CENTENARIA	Permanente	Apre gli scrigni del tesoro centenario.
Pulcino	Evento	Un piccolo e tenero pulcino. Qualcuno voleva che tu li raccogliessi.
CHIAVE MILLENARIA	Permanente	Apre gli scrigni del tesoro millenario.
Rana	Evento	Sta cercando la strada di casa.
PANTALONI SALTERINI	Equipaggiamento	Dei pantaloni più leggeri che fanno muovere Tombi più rapidamente.
Banane	Evento	Delle banane dall'aspetto delizioso. Per coloro che amano le banane è difficilissimo non mangiarle.
OMBRELLINO	Equipaggiamento	Rallenta la discesa di Tombi quando sta cadendo.
Forte Tornado	Evento	Un forte tornado. Sembra proprio che spazzerà via tutto.

SPIEGAZIONE DELLA SCHERMATA DELLO STATO

Tombi diventa grande!

Nel corso dell'avventura Tombi cresce sotto molti aspetti!

Gli AP (Punti avventura) aumentano a mano a mano che Tombi porterà a termine i vari compiti nel gioco. Tutte le volte che andrà oltre un certo punteggio, il numero del LIVELLO di Tombi aumenterà! Inoltre, imparerà rapidamente aumentando così la sua ESPERIENZA e DIFFICOLTÀ.

Nome dell'area e della sezione:

Vengono visualizzati i nomi dell'area (in cima) e della sezione (in fondo) in cui ti trovi.

1 ESPERIENZA (capacità di sopravvivenza):

Tombi è nato con una notevole capacità di sopravvivenza (esperienza). Ci sono tre valori delle capacità di sopravvivenza visualizzate dagli indicatori dell'esperienza. Tombi acquista esperienza ogni volta che morde un nemico e la sua capacità di sopravvivenza arriverà al massimo quando l'indicatore dell'esperienza arriverà al 10° stadio. Però sono necessarie altre condizioni per consentire alle capacità di sopravvivenza di arrivare al massimo.

2 AP (Punti avventura):
I punti acquisiti per consentire a Tombi di passare al livello successivo.

3 STATO (condizioni):
Visualizza il vigore attuale di Tombi e le condizioni. Per esempio RIDERE, NORMALE, PIANGERE.

3 DIFFICOLTÀ:
Tombi acquista diverse capacità nella sua lunga avventura. Per esempio il GNOMESE e a NUOTARE.

STAI ATTENTO ALLO STATO ANORMALE!!

Durante l'avventura possono accadere cose strane e pericolose. È molto probabile che accadano anche a Tombi. Se pensi che ci sia qualcosa che non va, è meglio che tu controlli la schermata dello stato. Verranno visualizzate le condizioni attuali.

L'EVENTO È QUELLO CHE CONTA

Supera l'evento

In TOMBI™ la cosa più importante sono gli EVENTI. Il gioco andrà avanti superando gli eventi che ti si presentano uno dietro l'altro. Il gioco non si evolverà semplicemente andando avanti, in questo mondo non potrai certo arrivare alla fine. Quando accadrà un evento, sulla schermata appariranno le Caselle evento.

Il nome dell'evento è un indizio!

Il nome dell'evento non è semplicemente il nome dell'evento, ma è anche un'informazione, se pur semplice, importante per illustrare bene l'evento. Rifletti ci attentamente.

SCHERMATA EVENTI

Nome dell'evento:

Il titolo dell'evento scoperto viene visualizzato qui. Puoi girare la pagina premendo il tasto L1 e il tasto R1.

Display dell'informazione sull'evento:

Visualizza l'evento per controllare le condizioni per superare l'evento. Gli eventi che non vengono superati verranno visualizzati in rosso. I nomi degli eventi superati vengono visualizzati in nero con un'icona.

Display del numero totale degli eventi:

Qui viene visualizzato il numero totale degli eventi superati e degli eventi scoperti.

SUPERARE L'EVENTO 1 - Suggerimento

Tombi ascolta gli uomini del villaggio. Non puoi proseguire, gli dicono. C'è molta nebbia. Puoi passare solo se hai un FORTE TORNADO...

Ignorando gli avvertimenti degli uomini del villaggio, Tombi comincia la sua scalata. Ma s'imbatte in uno spesso banco di nebbia e non può più andare avanti. Devo assolutamente trovare il FORTE TORNADO! pensa tra sé e sé.

Tombi riesce finalmente a trovare il FORTE TORNADO e ritorna dalla nebbia.

[Seleziona OGGETTI, quindi USA OGGETTI, e poi FORTE TORNADO]

Arriva il forte tornado e spazza via la nebbia. L'evento è stato superato!

Ci sono molti tipi di eventi

Ci sono molti tipi di eventi e si deve sempre 'fare qualcosa'. Non devi soltanto dialogare, in molti casi dovrai compiere un sacco di azioni.

Eventi nascosti

Gli eventi sono nascosti in posti diversi. Se rimani sul sentiero principale, non li troverai mai. Prova a lasciare il sentiero, tanto per curiosità.

Utilizzo degli oggetti degli eventi

Per superare un evento, talvolta devi usare un oggetto degli eventi. Nel corso del gioco se vuoi utilizzare un oggetto degli eventi, prima visualizza l'oggetto sulla schermata e seleziona OGGETTO e quindi USA OGGETTO. Da qui, sposta il cursore sull'oggetto degli eventi (in blu) che vuoi utilizzare e premi il tasto ⊗ per usarlo.

! Non potrai selezionare gli oggetti degli eventi che non possono essere utilizzati nel luogo in cui ti trovi.

Sezioni ed aree

Il continente in cui si svolge l'avventura di Tombi è diviso in due sezioni. Le sezioni si dividono ulteriormente in aree.

Tipi di sezioni e le loro caratteristiche

Ci sono molti tipi di sezioni in questo gioco e sono tutte diverse.

1 Azione

Questa è quella più comune in questo gioco. Tombi viene soprattutto controllato in direzione orizzontale ed il gioco si basa soprattutto su salti, morsi e attacchi con gli oggetti.

2 Campo

Questa è la visuale che si ha guardando lo schermo in diagonale dall'alto. Viene utilizzata soprattutto per le città ed i villaggi. Qui non ci sono nemici ed il gioco va avanti parlando con i personaggi.

3 Altro

Ci sono diverse sezioni speciali, come corse e dimostrazioni complete. I comandi vengono spiegati nei vari punti del gioco.

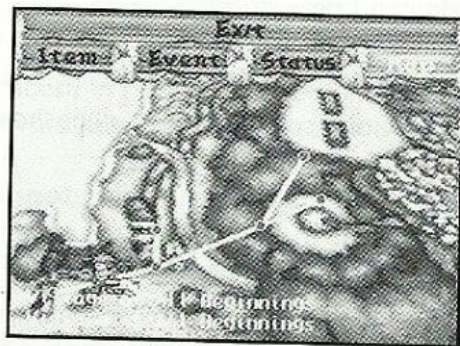
TUTTO IL MONDO È COLLEGATO

Mentre ti trovi sulla schermata azione, in alcuni casi Tombi potrà andare nello sfondo della schermata. Tombi camminerà nello sfondo premendo il tasto direzionale SU. A questo punto tutta la schermata ruoterà.

Il mondo in cui si svolge l'avventura di Tombi è composto da sezioni collegate tra loro. Le sezioni non sono collegate con una sola strada, vi si può accedere da strade diverse.

A seconda di quello che viene richiesto dall'evento, Tombi potrebbe dover andare e venire da un posto all'altro. Inoltre, potrebbe valere la pena cercare di scoprire qualcosa di nuovo. Prova a trovare le vie nascoste e le scorciatoie segrete. Potresti farci qualche nuova scoperta.

SCHERMATA MAPPA

Premi il tasto SELEZIONE e seleziona MAPPA dal menu di gioco. Verrà visualizzata la seguente schermata.

1. Adesso vengono visualizzate le sezioni che Tombi ha già visitato fino ad ora. I luoghi che non ha visitato sono nascosti e non possono essere visualizzati.
2. Puoi spostarti e visualizzare questa schermata verso lo sfondo, in primo piano, a sinistra e a destra utilizzando i tasti direzionali. Vale la pena andare a cercare un'altra strada collegata alla posizione attuale.
3. Viene visualizzato il nome dell'area ed il nome della sezione nella quale Tombi si trova al momento.

Sulle schermate Oggetti, Eventi e Mappa in cima alla schermata ci sono le selezioni OGGETTO, EVENTO, STATO, MAPPA, USCITA. Effettua una selezione con i tasti direzionali. Premi il tasto AVVIO o il tasto ⊗ ed effettua la tua selezione.

Puoi usare il comando oggetto e, selezionandolo e scegliendolo, accedere quindi alla schermata Oggetti. Gli altri comandi sono identici e, quando vengono selezionati, portano alla relativa schermata. Scegliendo ESCI tornerai in gioco.

INTRODUZIONE AI NEMICI E ALLE STRATEGIE

Maiali Koma

Subalterni dei Maiali cattivi che arrivarono all'improvviso in questo mondo. Adorano fare degli scherzi e sono, nonostante le apparenze, intelligenti ma sono privi di buon senso.

Uccelli Kokka

Un uccello mostruoso con delle ali molto ampie ed il corpo rosso. Portano le uova da soli al Villaggio di tutti gli esordi e le proteggono con molto amore. Avrai problemi a scappare se verrai catturato dai loro artigli affilati.

Yan del Villaggio nascosto

Si dice che da qualche parte si trovi un Villaggio nascosto. Yan è un abitante di questo villaggio. Ama giocare a nascondino. Si nasconde sempre da tutte le parti. Se riuscirai a trovarlo, ti darà delle ottime informazioni.

Tartalligatore

Un enorme alligatore con un guscio sulle spalle. Il guscio è duro e ha molte spine. Prima prova a togliere il guscio, quindi attacca!

Charles

Una piccola e fastidiosa scimmietta. Ti insegnerà un sacco di trucchi e ti aiuterà nella tua avventura. Ovviamente, non è gratis. Inoltre non è detto che tu la incontri se resterai sul sentiero principale.

Gnomi

Una tribù pacifica che vive nelle viscere della foresta. Sono delle brave persone dal corpo piccolo e d'indole onesta. Il problema è che Tombi non capisce la loro lingua. Forse dovrebbe fare qualcosa per imparare la lingua degli gnomi.

Consigli per l'avventura

Sono l'uomo centenario. Vedo che in molti hanno ancora problemi, anche dopo aver letto attentamente questo manuale... Va bene, ho capito. Ti insegnerò un paio di cose...

I sacchi dei maiali cattivi e il cancello dei maiali cattivi

Per trovare un maiale cattivo, devi innanzitutto trovare un'entrata che si chiama cancello dei maiali cattivi. Ma l'entrata è nascosta, quindi non è facile trovarla. Hmmm, una bella fregatura, vero? Bene, qui quello che ti serve è il SACCO DEI MAIALI CATTIVI. Cosa? Vuoi sapere dove si trova? Questo è un segreto.

Non ti dimenticare del salto nello sfondo

Ti sei dimenticato che puoi muoverti anche verso lo sfondo della schermata in questo gioco? Quando Tombi è in primo piano, prova a premere il tasto direzionale SU. Quando potrai saltare verso lo sfondo, Tombi si volterà verso lo sfondo, si abbasserà e accumulerà energia. A questo punto, premi il tasto ⊗. Vediamo se ce la fai ad arrivare nello sfondo! Bene, qui la cosa fondamentale è di trovare i posti dove lo sfondo è rappresentato da un muro più alto che in primo piano.

Leggi i cartelli!

I cartelli sono sparsi in tutte le sezioni. Leggendo questi cartelli, potrai imparare diversi comandi. Puoi anche salvarli. Premi il tasto direzionale SU quando ti trovi davanti ad un cartello in modo da far rivolgere Tombi in quella direzione. Quindi, premi il tasto ▢ per poter leggere il cartello. Ti consiglio caldamente di leggerli!

I misteri dell'equipaggiamento

Anche se trovi un'arma, questa sarà inutile se non la metti nel tuo equipaggiamento. La prima cosa da fare per portare a termine il gioco è di avere un equipaggiamento adeguato al luogo ed ai nemici.

Mordere è tutto

Qual è il bello di Tombi? Che 'morde'! Oltre a sconfiggere i nemici mordendoli, assimila i nemici e ne assorbe le capacità. Ma che tipo!

Senza dover ricorrere alle armi, quando non sai cosa fare in una situazione di emergenza, prima di tutto mordi. Questa è la caratteristica principale di Tombi. Cerca di non dimenticartelo!